



TAMPEREEN  
AMMATTIKORKEAKOULU

# PELIEN JA PELILLISTÄMISEN EROT

Tom Henrik Alexander Wanamo

Opinnäytetyö  
Syyskuu 2017  
Tietojenkäsittely  
Pelituotanto



# TIIVISTELMÄ

Tampereen ammattikorkeakoulu  
Tietojenkäsittely  
Pelituotanto

WANAMO, HENRIK:  
Pelien ja pelillistämisen erot

Opinnäytetyö 39 sivua, joista liitteitä 4 sivua  
Marraskuu 2017

---

Tässä opinnäytetyössä tarkastellaan pelien ja pelillistämisen yleisimpiä määritelmiä ja verrataan niitä keskenään. Tavoitteena on selvittää näiden kahden käsitteen erot ja osoittaa, että ne eivät ole synonyymejä keskenään. Osana tätä opinnäytetyötä suoritettiin myös pienimuotoinen kvalitatiivinen tutkimus koskien TAMKin opiskelijoitten tietämystä pelillistämisestä.

Analysoimalla pelien ja pelillistämisen määritelmiä sekä syventymällä niiden tuotantoprosesseihin ilmeni, että molemmat hyödyntävät samoja suunnitteluperiaatteita. Pelit ja pelillistetyt järjestelmät pyrkivät eri päämääriin samoilla metodeilla. Pelien tavoite on yksinomaan viihdyttää kun taas pelillistetyt järjestelmät ja applikaatiot pyrkivät tuottamaan tämän sijaan tai tämän lisäksi muuta arvoa. Jotkut pelillistetyt järjestelmät pyrkivät tekemään jonkin järjestelmän käytöstä mielekkäämpää ja innostavampaa kun toisilla taas halutaan esim. opettaa käyttäjiään tai valjastaa käyttäjiensä kollektiivista älykkyyttä ja ongelmanratkaisukykyä.

Opinnäytetyön pienimuotoisen tutkimuksen tulokset viittaavat siihen että TAMKin opiskelijoilla on varsin hyvä käsitys siitä, mitä pelillistäminen on. Tämä ei sinänsä ollut yllättävää, olihan suuri osa vastaajista tietojenkäsittelyn pelituotantopuolen opiskelijoita. Tutkimus osoitti kuitenkin, että jopa pelituotantopuolen opiskelijoista jotkut ovat epätietoisia käsitteistä. Pienen otannan takia tutkimuksen tuloksista ei voi päätellä mitään tilastollisesti merkittävää, mutta se antaa kuitenkin karkean kuvan käsitteiden erojen ymmärtämisestä TAMKin opiskelijoiden keskuudessa.

---

Asiasanat: pelillistäminen, peli, pelisuunnittelu, pelitutkimus

## **ABSTRACT**

Tampere ammattikorkeakoulu  
Tampere University of Applied Sciences  
Degree Programme in Business Information Systems  
Option of Game Development

WANAMO, HENRIK:  
The Difference between Games and Gamified Systems

Bachelor's thesis 39 pages, appendices 4 pages  
November 2017

---

The purpose of this thesis is to research the common definitions for games and gamification with the goal of proving that these two concepts are not synonymous with each other. As part of this thesis, an enquiry was conducted about how knowledgeable the students at Tampere University of Applied Sciences are about gamification. A qualitative method was used in the analysis of the enquiry results.

Having researched the common definitions of games and gamification in addition to having familiarized with methods of developing each, it can be concluded that very similar principles are employed in the design of both games and gamified systems. The difference lies in what the developers want to achieve with their systems. The aim of games is simply to entertain while gamified systems are designed to achieve additional or different benefits such as making a system more engaging to use, teach its user something or utilise the collective intelligence and problemsolving capabilities of the system's userbase.

The results of the enquiry conducted as part of this thesis would suggest that most students know what gamification is. This was not surprising, considering that most of the respondents were students of the option of Game Development. However, there still seems to be room for improvement, even among game development students. Unfortunately, because of the small sample size of the enquiry, it was not possible to deduce anything statistically significant from the data, the results, however, give a rough estimate of the situation overall.

---

Key words: gamification, game, game design, ludology

## SISÄLLYS

<u>1 JOHDANTO.....</u>	<u>6</u>
<u>2 MIKÄ ON PELI?.....</u>	<u>7</u>
<u>2.1 Esimerkkejä peleistä.....</u>	<u>9</u>
<u>2.1.1 Koulutuspelit.....</u>	<u>9</u>
<u>2.1.2 Urheilu.....</u>	<u>11</u>
<u>2.1.3 Toimintapelit.....</u>	<u>13</u>
<u>2.1.4 Strategiapelit.....</u>	<u>14</u>
<u>3 MITÄ ON PELILLISTÄMINEN?.....</u>	<u>17</u>
<u>3.1 Octalysis.....</u>	<u>18</u>
<u>3.2 Esimerkkejä pelillistämisestä.....</u>	<u>21</u>
<u>3.2.1 Esimerkkejä pelillistämisestä: Terveysala.....</u>	<u>21</u>
<u>3.2.2 Esimerkkejä pelillistämisestä: Koulutusala.....</u>	<u>24</u>
<u>3.2.3 Esimerkkejä pelillistämisestä: Markkinointi/Asiakasuskollisuus...25</u>	
<u>3.2.4 Esimerkkejä pelillistämisestä: Työelämä.....</u>	<u>26</u>
<u>3.3 Harmaita tapauksia.....</u>	<u>27</u>
<u>4 MIKÄ ON ERO PELIEN JA PELILLISTÄMISEN VÄLILLÄ?.....</u>	<u>29</u>
<u>5 TUTKIMUSTULOKSET.....</u>	<u>31</u>
<u>6 POHDINTA.....</u>	<u>33</u>
<u>LÄHTEET.....</u>	<u>35</u>
<u>LIITTEET.....</u>	<u>36</u>
<u>Liite 1. Tutkimuksen sähköinen kyselylomake.....</u>	<u>36</u>
<u>Liite 2. Tutkimukseen osallistuneiden vastaukset.....</u>	<u>37</u>

**ERITYISSANASTO**

Grindaaminen	Tylsää pelien sisäistä tekemistä kerätäkseen tarpeeksi pisteitä voidakseen helpommin edetä pelissä.
Indiepeli	Pienten yritysten tai ryhmien tuottama peli. Tulee englannin sanoista independent developer.
Octalysis	Yu-kai Choun malli, joka kuvaa ja kategorisoi kahdeksan asiaa, jotka motivoivat ihmisiä. Hyödynnetään työkaluna pelillistämisessä.
Pelit	Interaktiivinen vihteen muoto, jota rajaa säännöt ja joissa useimmiten on tavoite.
Pelillistäminen	Peleistä viihdyttäviä ja innoittavia tekevien periaatteiden ja mekaniikkojen hyödyntämistä pelien ulkopuolella.
RPG	Lyhenne sanoille Role Playing Game eli roolipeli.
Youtube	Internetsivusto, jossa käyttäjät voivat julkaista videoita kaikkien sivuston vierailijoitten nähtäväksi.

## 1 JOHDANTO

Tässä opinnäytetyössä tarkastellaan ja selvennetään pelien ja pelillistämisen määritelmiä ja eroja. Opinnäytetyön tavoitteena on tuoda selkeyttä näihin käsitteisiin ja siihen, millä tavalla ne eroavat toisistaan, esittelemällä määritelmiä molemmista ja vertailemalla niitä keskenään. Sen jälkeen esitellään tulokset tutkimuksesta joka suoritettiin osana tätä opinnäytetyötä. Aloitan määrittelemällä, mikä on peli, koska tämä tieto pohjustaa ja helpottaa ymmärtämään pelillistämisen yleisimpiä määritelmiä.

Pelejä on ollut kautta ihmishistorian alkaen urheilulajeista ja muinaisista lautapeleistä nykypäivän video- ja mobiilipeleihin. Jotkut arvioivat ensimmäisten pelien ilmestyneen jopa 5500 vuotta sitten (Meadows 1.4.2016). Ei ole mitään selvää syytä, miksi pelejä on, mutta teorioita on monia. Pelit ruokkivat tarvettamme onnistua jossain haastavassa, rakentavat yhteisöllisyyttä ja tarjoavat mahdollisuuden kokea jotain, mitä emme tavallisesti elämässä kokisi. Toisaalt, myös arkielämää voidaan tietyssä määrin pitää eräänlaisena pelinä. Erona on kuitenkin se, että peleissä yleensä on selkeämmät säännöt, tavoitteet ja voittostrategiat, mikä voi tarjota meille tunteen hallinnasta (Stevens 23.3.2013).

Pelillistäminen sitä vastoin on käsite, joka on alkanut yleistyä vasta viimeisimpien vuosien aikana. Tämän opinnäytetyön osana tehty kyselytutkimus osoitti, että uutena terminä sanan pelillistäminen merkitys ei ole itsestään selvä.

## 2 MIKÄ ON PELI?

Peli on laaja käsite, johon sisällytämme monta asiaa. Nämä voivat joskus olla hyvinkin erilaisia toisiinsa nähden ja sana peli voi käsittää kaikkea eri urheilulajien ja modernien tietokonepelien väliltä. Tämän takia termillä on monta määritelmää. Oxfordin sanakirja määrittelee pelin kahdella tavalla. Peli on (1) ”jotain mitä tehdään viihdyttääkseen itseään” sekä (2) ”sääntöjen rajaama kilpailu tai urheilumuoto” (Oxford Online Dictionary).

Ensimmäinen määritelmä on hyvin laaja, mahdollisesti liiankin laaja, koska siitä voisi tulkita, että TV:n katsominen olisi peli. Useimmat olisivat varmaan samaa mieltä siitä, että tämä määritelmä antaa täysin väärän käsityksen termistä. Toisessa määritelmässä voisi myös huomata virheitä, koska on esimerkkejä videopeleistä, kuten *Lovers in a Dangerous Spacetime* ja lautapeleistä, kuten *Pandemic*, joissa tehdään yhteistyötä eikä siis kilpailla keskenään. On myös olemassa yksinpelejä kuten *Pasiansi*, jossa ei ole kahta henkilöä pelaamassa toisiaan vastaan. Mutta näistä peleistä voisi tulkita, että pelin säännöt, rajoitteet ja mekaniikat ovat se, mitä vastaan pelaaja tai pelaajat kilpailevat.

Pelisuunnittelija Chris Crawford määrittelee pelin eräänlaisella määrittelyhierarkialla. Hänen mukaansa mikä tahansa interaktiivinen viihde on niin kutsuttu ”leikitin” (Crawford: play thing). On kahdenlaisia leikittimiä. Leikitin, ilman tavoitetta on leikkikalu (toy), kun taas tavoitteella varustettu leikitin on ”haaste” (challenge). Haaste ilman toista aktiivista tekijää on ”pulma” (puzzle), mutta jos mukana on jokin aktiivinen tekijä, kuten esimerkiksi toinen pelaaja niin puhutaan ”konfliktista” (conflict). Konfliktin voi vielä jakaa ”kilpailuun” (competition) ja ”peliin” (game). Kilpailussa ei voi vaikuttaa toisen pelaajan tai tekijän suoritukseen, hyvänä esimerkkinä vaikkapa taitoluistelu tai pituushyppy (Meadows 1.4.2016). Pelissä sitä vastoin voidaan vaikuttaa muiden pelaajien tai tekijöiden suoritukseen. Tämä määritelmä olettaa, että tavoite on keskeinen kaikille peleille ja vaikka tämä on totta suurimassa osassa pelejä on tähän muutamia poikkeuksia, kuten esimerkiksi *Minecraft*, joka on eräänlainen rakennuspeli.

Merriam-Webster Dictionary määrittelee pelin ”fyysiseksi tai henkiseksi aktiviteetiksi tai kilpailuksi, jossa on säännöt ja jota ihmiset tekevät huvikseen” (Merriam-Webster Online Dictionary). Pelisuunnittelija Jesse Schell määrittelee pelin

"Ongelmanratkaisutekemiseksi (Problem solving activity), jota lähestytään leikkimielisesti" (Schell 2008). Ranskalainen intellektuelli Roger Caillois (1913-1978) määritteli pelin "Vapaaehtoiseksi, epävarmaksi, epätuottavaksi, sääntöjen rajaamaksi kuvitelmaksi" (Koster 2004). Tässä määritelmässä epätuottavuus on asia, joka voidaan kyseenalaistaa. Tämä siksi, että monet tutkimukset osoittavat, että pelaamalla oppii, jolloin se ei olisi tuottamatonta toimintaa. Tähän palataan tarkemmin, kun käsitellään pelillistämistä, etenkin sen hyödyntämistä koulutusosalalla.

Kukaan tuskin kieltää urheilulajien kykyä kasvattaa kuntoa ja monet nykypäivän tutkimukset havaitsevat moderneissa tietokonepeleissäkin kykyä kasvattaa tiettyjä henkisiä ja fyysisiä valmiuksia ihmisissä. Hollantilainen historioitsija ja yksi nykyaikaisen kulttuurihistorian perustajista Johan Huizinga (1872-1945), jota voidaan myös pitää kulttuuriantropologisen pelitutkimuksen perustajana, määritteli pelit "Tavallisen elämän ulkopuoliseksi vapaaksi tekemiseksi" (Koster 2004). Tässä määritelmässä saattaa olla sama ongelma, kuin Oxfordin ensimmäisessä määritelmässä, riippuen siitä miten sitä lähtee tulkitsemaan.

Pelien ensivaikutelmakriitikko John Bane, paremmin ehkä tunnettu Youtube-kanavastaan nimeltä TotalBiscuit, ei ole antanut mitään kokonaista määritelmää peleille, mutta hän on keskustellut Youtube-videossaan siitä, että ollakseen peli, systeemissä pitää kyetä tekemään valintoja, jotka vaikuttavat peliin/pelimaailmaan. Videossaan hän muun muassa tarkastelee peliä Dear Esther ja kokee, ettei se ole peli, koska pelissä harhaillaan saarella kunnes löydetään paikka jossa tarinan kerronta jatkuu. Pelissä ei ole mitään valintoja ja se on siksi saanut lisänimen "kävely simulaatori". (Bane 2.3.2012).

Monissa määritelmissä on mainittuna "sääntöjen rajaama". Mitä tällä tarkalleen ottaen tarkoitetaan? Fyysisissä peleissä kuten jalkapallossa ja shakissa tämä on helppo käsittää asioiksi, joita pelikontekstin sisällä ja aikana saa ja ei saa tehdä saavuttaakseen etulyöntiaseman pelissä. Sama pätee myös videopeleihin muutamalla lisäyksellä, koska ne sijoittuvat yleensä keinotekoisesti luotuun ympäristöön, joilla on usein omat toimintasäännöt. Tällöin puhutaan pelimekaniikoista.

Pelimekaniikat jaetaan yleensä viiteen eri kategoriaan: 1) Fysiikkakategoria käsittelee sitä, miten simuloitujen esineiden ja hahmojen pelin sisällä käyttäytyvät kuten esimerkiksi kyky hypätä tai juosta pelissä. 2) Talouskategoria käsittelee rajallisten resurssien



käyttöä ja palauttamista pelin sisällä, hyvinä esimerkkeinä terveysteemat (kuinka monesti pelaajaan voi osua ennen kuin hän häviää) tai pelin sisäinen rahayksikkö, jolla voi ostaa uusia kykyjä tai työkaluja. 3) Etenemiskategoriaan kuuluvat kenttävalikoimat, jotka ilmaisevat, missä järjestyksessä pelissä voidaan pelata tiettyjä kenttiä ja miten ne voidaan avata. 4) Strategiakategoria käsittelee lisähyötyjä, joita pelaaja tai vastustaja voi saada. Esimerkiksi pelaaja voi tehdä tuplasti vahinkoa viholliselle, jos hän ymmärtää hyökätä sen selkään tai kaupunki on helpompi valloittaa jos sitä ensin moukaroidaan piirityskoneilla kierroksen ajan. Lopulta 5) Sosiaalisuuskategoriaan kuuluvat tavat joilla pelaajat voivat olla vuorovaikutuksessa toisiinsa ja kommunikoida keskenään pelin sisällä. Voivatko pelaajat kirjoittaa viestejä toisilleen vaiko vain elehtiä? Voiko pelaaja antaa pelin sisäisen esineen lahjaksi toiselle?

Pelin ja sen genren mukaan se saattaa hyödyntää pelimekaniikkoja vain yhdestä kategoriasta tai peräti kaikista kategorioista.

Yhteenvedon voidaan todeta, että keskeisiä tekijöitä kuvaamaan sitä, mitä me kutsumme peliksi, on interaktiivisuus, viihdearvo sekä sääntöjen asettamat rajoitteet. Peli voidaan siis määritellä interaktiiviseksi viihteeksi, jota rajaa säännöt ja jossa useimmiten on tavoite.

## 2.1 Esimerkkejä peleistä

- Koulutuspelit
  - Sid Meyer's Civilization V
  - Where in the world is Carmen Sandiego
- Urheilu
  - Jalkapallo
  - Starcraft II
- Toimintapelit
  - Call of Duty
  - Freedom Planet
- Strategiapelit
  - Shakki
  - Final Fantasy VI

### 2.1.1 Koulutuspelit

Pelaaminen on eräänlaista leikkimistä. Kykenemme selvästi näkemään luonnossa kuinka eläinten pennut ja ihmislapset oppivat leikkimällä. Tämän takia ajatus opettavasta pelistä ei tunnu kaukaa haetulta. Itse asiassa pelien on tavallaan pakko olla hyviä opettajia niin, että ne voivat opettaa pelaajilleen nopeasti, miten pelata niin, että hauskanpito voi alkaa ennen kuin kiinnostus katoaa. Hyvin suunnitellussa pelissä on kaikki työkalut, mitä pelaaja tulee tarvitsemaan suoriutuakseen pelistä ja pelin eteneminen on näiden työkalujen käytön opettelua kunnes ne hallitaan riittävän hyvin voiton saavuttamiseksi. Koulutuspelin suunnittelussa haaste on rakentaa silta pelimaailman ja oikean maailman logiikan välille niin, että pelissä olevien työkalujen käyttölogiikan voi hyödyntää myös pelin ulkopuolella.



KUVA 1. Firaxis Gamesin julkaiseman Sid Meier's Civilization V mainoskuva.

Sid Meierin Civilization pelisarjassa keskeisenä teemoina ovat sivilisaatioiden teknologinen, kulttuurillinen ja poliittinen kehitys historian saatossa. Peleissä idea on aloittaa sivilisaatiosi kivikaudella ja opastaa se nykypäivään. Ottaako pelaaja armotta haluamansa resurssit heikommilta naapureiltaan sotimalla vai keskityykö hän diplomatiaan ja kaupankäyntiin. Peleissä on pelattavana monia tunnettuja historiallisia valtioita kuten esimerkiksi roomalainen ja brittiläinen imperiumi. Lisäksi peleissä on historiallisten henkilöitten tärkeitä lausahduksia ja kuvia tunnetuista kulttuurillisista teoksista kuten esim. Mona Lisasta ja Pantheon. Pelejä pelaamalla altistuu väkisin

monille mielenkiintoisille ja historiallisille faktoille, mutta tietämys aiheesta ei ole pakollinen pärjätäkseen peleissä.



KUVA 2. Where in the World is Carmen Sandiego? julkaistiin vuonna 1985.

Broderbundin vuonna 1985 julkaistu peli Where in the World is Carmen Sandiego? on seikkailupeli, jossa yritetään saada kiinni maailmanlaajuisen rikollisryhmittymän jäseniä matkailemalla maailman eri kolkkiin. Rosvojen saamiseksi kiinni peli antaa johtolankoina muun muassa maitten lippujen värit joihin rikollinen on paennut. Tämä tarkoittaa, että tietämys maantieteestä on tarpeellinen suoriutuakseen pelistä. Peli oli kaupallisesti menestyksellinen ja suosittu lasten keskuudessa, mutta monet kyseenalaistavat pelin opetusarvon.

### 2.1.2 Urheilu

Urheilulla tarkoitetaan useimmiten peliä, jossa keskeisenä on konflikti tai kilpailu ja fyysinen komponentti kuten voima, nopeus, refleksit tai tarkkuus. Kuten peleille, urheilulle on useita määritelmiä, jotka joskus saattavat mennä ristiin. Yllä mainitut komponentit kuitenkin sisältyvät useimpiin määritelmiin.



KUVA 3. Jalkapallo on maailmanlaajuisesti tunnetuin ja suosituin urheilulaji.

Jalkapallo on maailman suosituin urheilulaji. Sitä pelataan kaikilla asutuilla mantereilla ja jopa 3,5 miljardia ihmistä seuraa tai harrastaa jalkapalloa. Pelissä kaksi yhdentoista hengen vahvuista joukkuetta kilpailee keskenään siitä, kumpi saa useammin pallon vastustajan maaliin käyttäen kaikkia muita ruumiinosia, paitsi käsiään ja käsivarsiaan liikuttamaan palloa pelikentän halki.

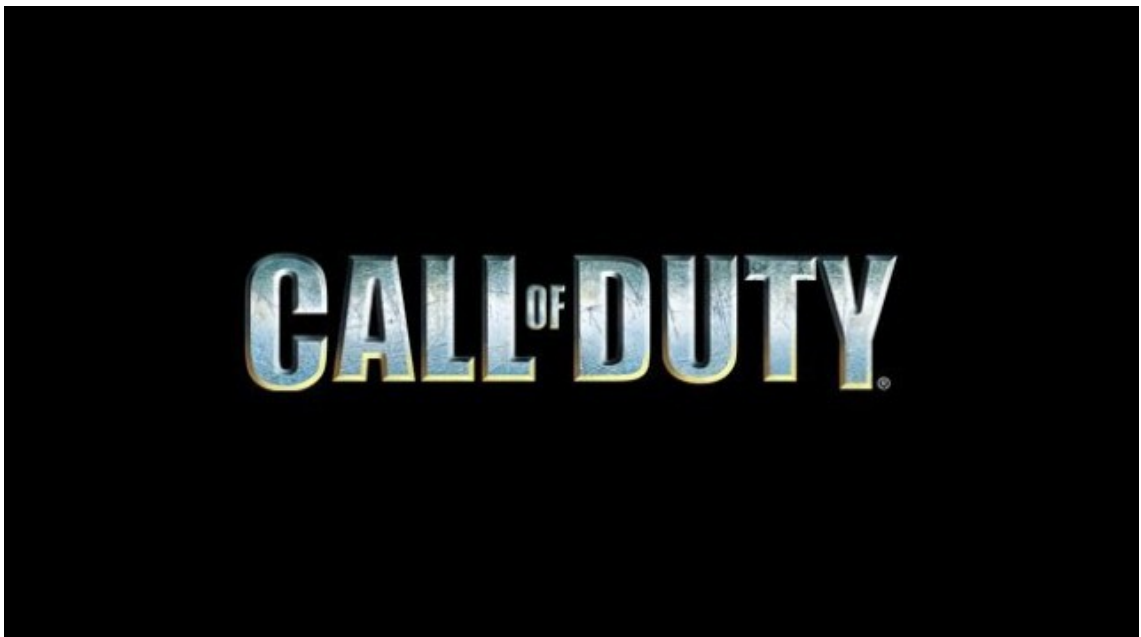


KUVA 4. Blizzard Entertainmentin julkaisema sotastrategiapeli Starcraft II kuuluu kategoriaan tietokonepelejä, joita pelataan ja katsotaan aivan kuten urheilua. Ilmiötä kutsutaan E-Sportsiksi.

Starcraft II on ehkä tunnetuin ja suosituin peli uudessa urheilulajien haarassa, jota on alettu kutsua e-urheiluksi (E-sports). Starcraft II:ssa voi pelata toista pelaajaa vastaan ja ottaa komentoonsa yhden kolmesta joukkueesta, joilla on eri lähestymistapa voiton saavuttamiseen. Pelissä on tarkoitus tuhota kaikki vihollisen joukot ja rakennukset rakentamalla omia rakennuksia, joilla tuottaa omia joukkoja.

### 2.1.3 Toimintapelit

Toimintapelit ovat nopeatempoisia pelejä, jotka vaativat pelaajiltaan refleksejä ja nopeata strategista ajattelua. Erittäin monet videopelit kuuluvat tähän kategoriaan.



KUVA 5. Call of Duty on ehkä maailman pelatuin ja myydyin ensimmäisen persoonan ammuskelpeli jos lasketaan mukaan kaikki sen jatko-osat.

Call of Duty on erittäin suosittu räiskintäpelisarja, jonka ensimmäinen versio julkaistiin 2003. Sen jälkeen on julkaistu joka vuosi uusi peli. Pelissä pelataan tuliaseilla varustettuna sotilaana osana ryhmää, joka kilpailee toista ryhmää vastaan. Pisteitä kerätään tappamalla vastapuolen pelaajia ja kun peliaika päättyy, lasketaan ryhmien pisteet, enemmän pisteitä saanut ryhmä voittaa. Tällaisia pelejä pelataan yleensä peräjälkeen useita ja ne kestävät yleensä 5-15 minuuttia.





KUVA 6. GalaxyTrailin julkaiseman indiepelin Freedom Planetin kansikuva.

Freedom Planet on vuonna 2015 julkaistu kaksiulotteinen tasohyppelypeli, jossa tasojen läpi edetään taistelemalla eteen tulevia vihollisia vastaan tai väistämällä niitä sekä ratkaisemalla erilaisia rytmitystä vaativia pulmia. Peruspelissä voi pelata kolmella eri hahmolla, joilla on omat pelityylinsä ja strategiansa läpäistä kenttiä.

#### 2.1.4 Strategiapelit

Strategiapelit ovat usein hitaampitempompisempia ja rauhallisempia kuin toimintapelit. Kategorian nimen mukaisesti painopisteenä strategiapeleissä on strategiat ja taktiikat.



KUVA 7. Shakki on klassinen strategiapeli ilman minkäänlaisia onnen tai sattuman vaikutteita.

Shakki on kahdelle pelaajalle tarkoitettu strategialautapeli, jonka uskotaan kehittyneen 500-luvun Intiassa. Pelissä molemmilla pelaajilla on saman verran pelinappuloita, joilla kullakin on omat säännöt, miten ne saa liikkua 8x8 ruudun pelilaudalla. Pelin tavoitteena on saartaa vastapelaajan kuningas niin, ettei tämä voi enää tehdä laillisia siirtoja. Saavuttaakseen tämän hyödynnetään syömiseksi kutsuttua mekaniikkaa, jossa liikuttamalla oma nappula ruutuun jossa on vastapelaajan nappula, vastapelaajan nappula poistetaan pelistä.



KUVA 8. Final Fantasy 6 on yksi rakastetuimmista roolipeleistä.

Final Fantasy VI on Square Enixin vuonna 1992 julkaistu roolipeli. Pelissä, kuten monissa muissa roolipeleissä, taistelut ovat vuoropohjaisia ja vaativat strategiaa ja vihollisten heikkouksien tajuamista. Strategiaa ilmenee myös taistelujen ulkopuolella, kun pitää valita, mitkä loitsut opettaa millekin hahmolle, koska tiettyjä loitsuja voi vain opettaa yhdelle hahmolle kerralla ja loitsun opetteleminen vie aikaa.



### 3 MITÄ ON PELILLISTÄMINEN?

Pelillistäminen on varsin uusi termi. Termi syntyi ja käytettiin ensimmäistä kertaa ohjelmoija Nick Pellingin blogissa vuonna 2002, mutta sitä alettiin käyttää laajalti vasta vuoden 2010 loppupuolella. Mielenkiintoista on, että pelillistämistä on hyödynnetty kauan, ennen kuin termi määriteltiin. Aikaisin esimerkki pelillistämisestä on vuodelta 1896, kun jotkut kaupat alkoivat hyödyntämään vihreitä leimoja palkitsemaan uskollisia asiakkaita (vrt. nykyiset bonusohjelmat). Yleisin ja yksinkertaisin tapa kuvailla Pelillistämistä on, että se on ”peleistä viihdyttäviä ja innoittavia tekevien periaatteiden ja mekaniikkojen hyödyntämistä pelien ulkopuolella”. Mitä tahansa voi pelillistää paitsi pelejä, koska ne ovat tehokkaasti jo pelillistetty (Chou 20.10.2012).

Pelillistämisessä hyödynnetään samoja psykologisia elementtejä, jotka tekevät peleistä mielenkiintoisia ja koukuttavia. Peleistä on siis hyvä ottaa mallia. Parhaimmat ja suosituimmat pelit ovat suorastaan tämän psykologian alan mestariteoksia.

Yleisimpiä aloja, joissa pyritään hyödyntämään pelillistämistä, on työelämä, koulutus, terveydenhoito, palvelualat sekä asiakasuskollisuusohjelmat. Pelillistäminen ei kuitenkaan ole niin yksinkertaista, että johonkin aktiviteettiin tai tuotteeseen vain lisätään pisteitä ja arvomerkkejä. Pelillistämisen periaatteet ovat paljon monimutkaisempia ja syvällisempiä.

Porin Yliopistokeskuksen Pelillistämisen professori Juho Hamari ja Helsingin Aalto Yliopiston kauppatieteen professori Kai Huotari määrittivät pelillistämisen toisella tavalla esseessään "Defining Gamification: A Service Marketing Perspective". Heidän määritelmänsä pelillistämisestä on "a process of enhancing a service with affordance for gameful experiences in order to support user's overall value creation" tai suomeksi käännettynä "prosessi parantamaan palvelun mahdollisuutta antaa pelimäinen kokemus, ja täten parantaamaan käyttäjän lisäarvon tuottamista" (Huotari & Hamari 3-5.10.2012). Tässä yhteydessä palvelulla tarkoitettaneen järjestelmän käyttöliittymää. Tämä määritelmä viittaa voimakkaasti pelillistämisekspertti Yu-kai Choun käyttämään ilmaisuun ”Ihmiskeskeinen suunnittelu”.

Yhdysvaltalainen pelillistämisen guru Yu-kai Chou oli ensimmäinen, joka käytti termiä ”Ihmiskeskeinen suunnittelu” (Human Centric Design). Hänen mukaansa nykyisin käytetään monilla aloilla pääasiassa ”Toimintokeskeistä Suunnittelua” (Function Centric Design), mikä tarkoittaa, että suunniteltava asia on yksinomaan optimoitu saavuttamaan sille tarkoitettu tavoite, jättäen käyttäjän/ihmiskomponentin huomioimatta. Ihmiskeskeisessä suunnittelussa sen sijaan ihmiskomponentti on keskeinen. Kaikkia kokonaisuuden komponentteja suunnitellaan sen mukaan, mikä tekee järjestelmästä tai palvelusta mahdollisimman miellyttävän ja helppokäyttöisen käyttäjälle (Chou 20.10.2012). Tämän määritelmän mukaan voidaan todeta, että Ihmiskeskeinen suunnittelu on laajempi käsite, johon sisältyy Pelillistämisen lisäksi myös käytettävyys. Pelillistäminen on siis osa ihmiskeskeistä suunnittelua.

## Pelillistäminen + Käytettävyys = Ihmiskeskeinen Suunnittelu

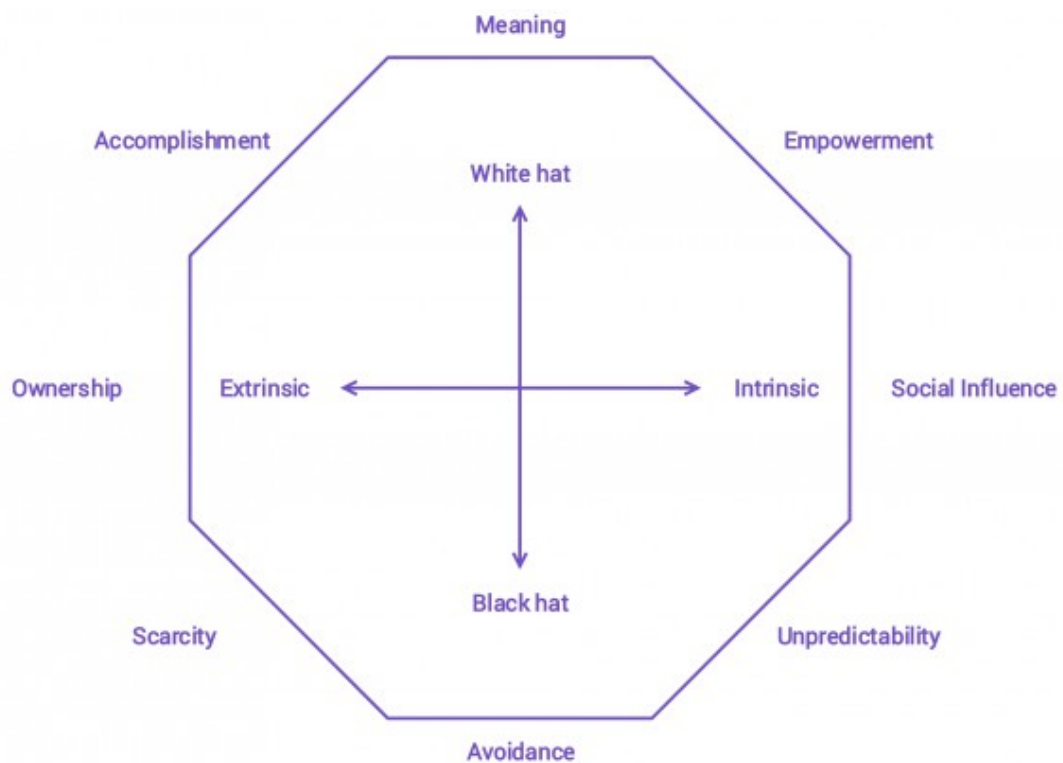
KUVA 9. Ihmiskeskeinen suunnittelu ei ole määritelmä pelillistämiselle vaan pikemminkin sateenvarjotermi pelillistämiselle ja käytettävyydelle.

Käytettävyyttä suunnitellessa tavoitteena on yleensä jonkin asian helpottaminen. Tämä on tietenkin aina tärkeätä käyttöliittymän kannalta. Pelillistämisessä helpottaminen ei kuitenkaan ole ensisijainen tavoite. Useimmat pelit eivät ole helppoja, päinvastoin. Joissakin peleissä, kuten Dark Souls, vetovoimaisuus piilee juuri niiden korkeassa vaikeusasteessa. Pelillistetyssä järjestelmässä vaikeusaste on kuitenkin osattava sovittaa siten, että järjestelmä ei kärsi liiallisesta haastavuudesta. Tämä on yksi pelillistämisen haasteista, koska meitä ihmisiä on niin monenlaisia. Mikä on toiselle vaikeata voi toiselle olla helppoa.

Monissa RPG:ssä (Role Playing Game) on jotain, mitä kutsutaan ”grindaamiseksi”. Grindaaminen tarkoittaa samojen yksinkertaisten asioitten toistamista kerätäksesi pisteitä niin, että voit saada, mitä tarvitset selviytyäksesi pelin seuraavasta haasteesta. Grindaamista koetaan yleensä tylsäksi touhuiluksi, jota on pakko tehdä edetäkseen pelissä. Pelit voivat siis olla erittäin vaikeita ja ajoittain jopa tylsiä. Silti monet pelaavat niitä innolla, vapaaehtoisesti. Miksi? Vastauksena tähän, tarkastelkaamme Yu-kai Choun Octalysis mallia, joka kuvaa, mikä voi motivoida ihmistä peleissä ja niiden ulkopuolella.

### 3.1 Octalysis

Yu-kai Choun Octalysis-mallin mukaan ihmisiä motivoi kahdeksan periaatetta (kuvan ulkokehällä), jotka voidaan sijoittaa neljään eri kategoriaan (kehän sisällä olevat), riippuen siitä, millä tavalla ne motivoivat ihmisiä.



KUVA 10. Yu-kai Chou:n Octalysis-mallia demonstroiva kuva.

Ulkokehällä olevat motivaattorit ovat:

*Meaning* tai korkeampi tarkoitus on motivaattori, joka tulee tunteesta, että käyttäjä on osa jotain suurempaa. Hyvinä esimerkkeinä monet pelit, jossa pelaaja on ainoa, joka kykenee pelastamaan maailman sen suurimmalta uhalta, mikä se sitten kulloinkin on.

*Empowerment* tai voimaantuminen on motivaatio, joka syntyy luovuuden vapaudesta, että saa ja voi lähestyä ongelmaa tai tavoitetta itse haluamallaan tavalla, hyödyntäen omaa luovuuttaan. (Kaikki tavat ovat hyviä, paitsi tylsät).

*Accomplishment* tai saavutus on motivaatio, joka syntyy halusta saavuttaa jotain ja saada palkinto, jolla voi osoittaa saavutuksensa.

*Social Influence* tai sosiaalinen vaikutus on motivaatio, joka tulee ilosta tehdä asioita yhdessä ystävien kanssa ja verrata kykyjä keskenään.

*Ownership* tai omistaminen on motivaatio, joka kumpuaa halusta saada jotain ja sen saatua parannella sitä sekä huolehtia siitä, että saat pitää sen jatkossa.

*Unpredictability* tai ennustamattomuus on motivaatio ja innostus, joka tulee jännityksestä ottaa selvää miten käy jossain arvaamattomassa. Hyödynnetään paljon uhkapeleissä, mutta ilmenee muuallakin.

*Scarcity* tai niukkuus on motivaatio, joka tulee halusta saada omistaa jotain harvinaista tai ehkä peräti ainutlaatuista.

Lopulta *Avoidance* tai välttäminen. Tämä motivaatio lähtee halusta olla menettämättä jotain tai välttääkseen jonkun epämiellyttävän asian.

Sisäkehän motivaatiokategoriat ovat:

*White Hat* tai valkohattu kategoriaan kuuluvat Tarkoitus, Voimaantuminen ja Saavutus. Nämä motivaattorit innoittavat ihmisiä paljon pitkässä juoksussa, mutta eivät saa heitä tekemään asioita nopeasti. "Minä aion pelastaa maailman, mutta ensin haluan kupposen kahvia."

*Black Hat* tai mustahattu kategoriaan kuuluvat Ennustamattomuus, Niukkuus ja Välttäminen. Nämä motivaattorit voidaan verrata kiristykseen ja ne ovat hyvin tehokkaita innoittamaan ihmisiä lyhyellä tähtäimellä, mutta pitkänpäälle ne jättävät pahan maun suuhun.

*Extrinsic* tai ulkoinen innostus kategoriaan kuuluu Saavutus, Omistaminen ja Niukkuus. Nämä motivaattorit ovat loogisia, niissä kaikissa on selkeä tavoite joka voi hyödyttää käyttäjää. Tämän kategorian motivaattorit ovat hyviä innoittamaan ihmisiä omaksumaan pelin, palvelun tai järjestelmän, mutta pitkänpäälle näiden ote alkaa lipsua. Tämä johtuu siitä, että voi vain olla rajallinen määrä saavutuksia tai harvinaisia palkintoja, entäs sitten, kun ne loppuu?

*Intrinsic* tai sisäinen innostus kategoriaan kuuluu Voimaantuminen, Sosiaalinen Vaikutus ja Ennustamattomuus. Nämä motivaattorit ovat emotionaalisia asioita, joiden tekemiseen ei tarvita syytä. Ystävien kanssa oleminen tai luovuutensa vapauttaminen on hauskaa itsessään. Tämän takia tämän kategorian motivaattorit ovat hyviä rohkaisemaan ihmisiä jatkamaan peliä, palvelun tai systeemin käyttämistä, mutta eivät välttämättä ole hyviä houkuttelemaan uusia käyttäjiä. (Chou 20.10.2012)

Kuten huomataan, jokaisella kategorialla on omat vahvuutensa ja heikkoutensa, jotka ovat vastakkaiset niiden vastakohtaiseen kategoriaan. Nämä kategoriat täydentävät toisiaan ja ideaali tilanne olisi, että tuotteessa, palvelussa tai systeemissä olisi kaikkia motivaattoreita. Mutta ongelman tekee haastavaksi se, että ihmiset ovat erilaisia ja joihinkin toimii paremmin tietyt motivaattorit kun toisiin.

Octalysis-mallista ilmenee, että pelillistäminen on pohjimmiltaan psykologista tutkimusta siitä, mikä motivoi meitä ihmisiä ja miten me voimme hyödyntää tätä tietoa parantamaan elämäämme.

### 3.2 Esimerkkejä pelillistämisestä

- Terveysala
  - Zombies, Run!
  - Fold It
  - Pain Squad
- Koulutusala
  - Dragon Box
  - Class Craft
- Markkinointi/Asiakasuskollisuus

- Teleflora
- Työelämä
  - Chore Wars

### 3.2.1 Esimerkkejä pelillistämisestä: Terveysala

Terveysalalla pelillistämistä hyödynnetään usein motivoimaan käyttäjiä omaksumaan parempia elämäntapoja, kuten esimerkiksi kuntoilemaan säännöllisesti ja syömään terveellisemmin. On myös muutamia esimerkkejä, joissa pelillistämistä on käytetty terveysalalla auttamaan tutkimuksissa tai auttamaan potilaita suorittamaan hoidolleen ja/tai terapialleen tärkeitä asioita.



KUVA 11. Zombies, Run! on mukaansatempaava lenkkeilyyn kannustava pelillistetty mobiiliapplikaatio.

Zombies, Run! on vuonna 2012 julkaistu mobiiliapplikaatio, joka pyrkii tuomaan lisää intoa kuntojuoksemiseen antamalla aktiviteetille tarinan ja kontekstin. Tässä pelissä olet Juoksija 5, sankarillinen hahmo, joka ottaa vaarallisen tehtävän poistua turva-alueelta ja etsiä kriittisiä tarvikkeita zombien hallitsemista raunioista. Tämä peli hyödyntää sekä Tarkoitus- että Välttämisen- motivaattoreita. Yksi on valkohattu ja toinen mustahattu, luoden hyvän tasapainon.



KUVA 12. Foldit on pelillistetty versio työkalusta, jota tiedemiehet käyttävät tutkiessaan proteiinien käyttäytymistä.

Vuonna 2008 julkaistu Foldit pelissä taivutetaan proteiineja ja ratkaistaan ongelmia. Keräämällä dataa pelaajien ratkaisuksista pelissä oleviin tehtäviin, voidaan kehittää uusia hoitokeinoja sairauksille ja löytää ratkaisuja moniin ekoloogisiin ongelmiin. Foldit katsotaan hyväksi esimerkiksi pelillistämisen voimasta. Vuonna 2011 julkaistiin kolmeksi viikoksi pelaajien ratkaistavaksi ongelma, joka oli askarruttanut tutkijoita viisitoista vuotta. Pelaajat ratkaisivat sen kymmenessä päivässä. (Zichermann 28.5.2013.)



KUVA 13. Pain Squad on kanadalainen pelillistetty työkalu lääkäreille keräämään tietoa syövän etenemisestä lapsipotilaissa.

Pain Squad on kanadalainen mobiilisovellus, jonka on tarkoitus auttaa syövästä kärsiviä lapsia täyttämään kipupäiväkirjaa. Pelissä pelaaja liittyy poliisiyksikköön, jonka tehtävänä on metsästää Pain nimistä superrikollista. Palkintona siitä, että pelaaja jaksaa päivittää kipupäiväkirjaansa päivittäin, hän saa hyvin dramatisoituja ja rohkaisevia videopätkiä. Peli on kasvattanut sovellusta käyttävien lasten aktiivisuutta täyttää päiväkirjansa 90%:iin. ("Case Study: Pain Squad Mobile App-Helping Young Cancer Patients Track Pain" 8.3.2013)

### 3.2.2 Esimerkkejä pelillistämisestä: Koulutusala

Nykyinen yleinen koulutusmalli kouluissa voidaan monin tavoin katsoa peliksi. Ongelma on se, että se ei ole erityisen hyvin suunniteltu. Jesse Schell selittää tämän yhteneväisyyden parhaiten seuraavalla tavalla: Oppilaille (pelaajille) annetaan useita tehtäviä (tavoitteita) jotka pitää palauttaa (suorittaa) tiettyyn päivämäärään mennessä



(aikarajoitteita). He saavat arvosanoja (pisteitä) palautteena heidän suorituksistaan tehtävien (haasteitten) vaikeutuessa, kunnes vastaan tulee loppukoe (pomotappelu), josta he voivat suoriutua (jonka he voivat voittaa) vain jos, he ovat oppineet soveltamaan kurssin (pelin) sisällön (mekaniikkoja). (Schell 2008.)

Mitä tulee oppimiseen, on peleissä monia etuja, kuten mahdollisuus uuteen yritykseen välittömästi, jos niin halutaan, ja se tosiasia, että monia asioita on vaikea oppia lineaarisesti. Asioita on helpompi sisäistää, jos niillä saa leikkiä ja koetella niiden rajoja (Schell 2008.). Yksinpeleissä on myös vähemmän noloa epäonnistua, koska tämän voi pitää omana tietona, toisin kuin tavallisessa luokkaympäristössä, missä on useita silminnäkijöitä, kun vastaat väärin kysymykseen. On erittäin mahdollista, että tulevaisuudessa koulun kokeet suoritetaan videopelityypisten ohjelmien avulla. Koulun kokeilla ja videopeleillä on yhteistä se, että niistä pääsee läpi ainoastaan, jos osaa soveltaa kaikkia aikaisemmin oppimiaan tietoja ja työkaluja. (Schell 2008.)



KUVA 14. Dragon Box on peli, joka pyrkii opettamaan algebran perusperiaatteita pelaajilleen.

Dragon Box on peli, jossa lapsille opetetaan algebrata. Pelissä pelaaja saa hoidettavakseen ujon lohikäärme-poikasen, joka uskaltautuu ulos laatikostaan syömään ainoastaan jos sen lähettyvillä ei ole mitään. Pelistä on sekä 5+ että 12+ versiot eri ikäisille. Yhdessä tutkimuksessa Washingtonissa ilmeni että keskimäärin 93% peruskoulun opiskelijoista olivat oppineet keskeisiä algebran periaatteita ainoastaan 90 minuutin pelaamisen jälkeen ja useimmat eivät halunneet lopettaa pelaamista, niin hauskaa se oli. (Versillé 24-28.10.2016)



KUVA 15. Class Craft on opettajille suunniteltu työkalu, joka muuttaa luokkahuoneen ja koulunkäynnin fantasiaroolipelimäiseksi kokemukseksi.

Class Craft on ilmainen selainpohjainen peli opettajille, jonka avulla he voivat muuttaa luokkansa roolipeliksi oppilailleen. Pelissä oppilaita voidaan palkita hyvistä asioista, kuten toisten oppilaitten auttamisesta tai kotitehtävän oikea-aikaisesta palauttamisesta ja rangaista huonosta käytöksestä, kuten myöhästymisestä. Melkein kaikki pelissä on muokattavissa opettajan toiveitten ja tarpeitten mukaiseksi. Pelin on kehittänyt kanadalainen fysiikan opettaja ja ohjelmoija Shawn Young.

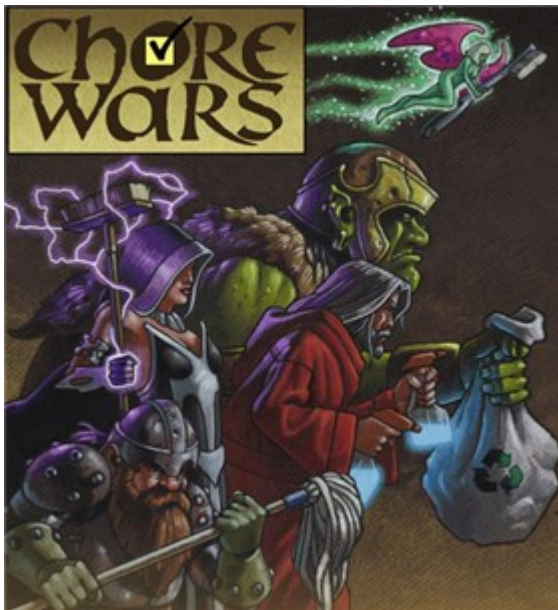
### 3.2.3 Esimerkkejä pelillistämisestä: Markkinointi/Asiakasuskollisuus

Asiakasuskollisuudessa pelillistämisellä pyritään saamaan aikaiseksi asiakaspysyvyyttä. Yleensä tämä saavutetaan sisäisillä motivaattoreilla ja niistä suosituin on sosiaalinen vaikutus. Yleinen muoto näille pelillistetyille metodeille on että, kun olet yhtiön asiakas, sinut kutsutaan jäseneksi yhteisöön, jossa kaikkien yhdistävänä tekijänä on asiakkuus yhtiölle. Näissä yleensä kerätään pisteitä ja ehkä nousee ylemmälle tasolle, arvioimalla yhtiön tuotteita, suosittelemalla yhtiötä sosiaalisessa mediassa ja auttamalla muita yhtiön asiakkaita järjestelmässä (yleensä kotisivu). Ulkoisia motivaattoreita käytetään myös saadakseen ihmisiä liittymään tähän yhteisöön, yleensä tarjoamalla alennuksia jäsenille sekä palkintoja siitä, että on kerännyt tarpeeksi tasopisteitä.

Teleflora on nettikukkakauppa, joka on pelillistänyt nettikauppansa. Jokaisesta dollarista, jolla ostaa heidän tuotteita, saa pisteen ja kun on kerännyt 150 pistettä niin saa 15 dollarin alennuksen seuraavaan tuotteeseen, minkä ostaa. Pisteitä voi myös ansaita tekemällä tuote-arvosteluja ja kommentteja Facebookiin sekä vastaamalla muiden asiakkaiden kysymyksiin eri foorumeilla.

### 3.2.4 Esimerkkejä pelillistämisestä: Työelämä

Pelejä pelataan niiden tarjoamien kokemusten takia. Pelit voivat antaa merkityksellisiä vaihtoehtoja ja pelillistämällä työtämme voimme antaa tunteen merkityksellisestä työpanostuksesta. (Gilbert 2016)



KUVA 16. Chore Wars on selainpohjainen apuväline, alun perin suunniteltu kotitaskareitten tekemiseen, mutta jota on hyödynnetty myös työelämässä.

Chore Wars on pelillistetty tehtäväluettelo (to-do-list) netissä. Voit listata tehtäviä, jotka sinun tulee hoitaa ja kun olet ne suorittanut, ansaitset kokemuspisteitä. Alun perin alusta oli suunniteltu auttamaan askareitten tekemisessä, mutta sitä on hyödynnetty myös opiskelussa ja työtehtävissä. Chore Warissa voi myös muodostaa ryhmiä, jolloin työkaverit voivat seurata toisten etenemistä ja aktiivisuutta.



### 3.3 Harmaita tapauksia

Voiko jokin olla samaan aikaan peli ja pelillistetty järjestelmä? Edellä on todettu, että mitä tahansa voidaan pelillistää paitsi pelejä, koska ne ovat valmiiksi pelillistettyjä, mutta tämä ei vielä rajaa pois mahdollisuutta, että järjestelmästä voi saada samaan aikaan irti sekä viihdearvoa että tuomaan mielekkyyttä tavallisesti tylsiksi miellettyihin tekemisiin.



KUVA 17. Pokémon Go on peli, joka on saanut nuoret liikkumaan enemmän kuin tähän tarkoitukseen erityisesti kehitetyt applikaatiot.

Edellämainitusta voi myös huomata, että sekä pelien että pelillistettyjen järjestelmien kategorisoinnissa voi erottaa koulutustarkoitukseen suunniteltu tai koulutusarvoa mukanaan tuova kategoria. Esimerkit näissä kategorioissa pääsevät ehkä lähimmäksi konseptuaalista hybridiä pelistä ja pelillistetyistä järjestelmästä. Ainoa ero niiden välillä on tarkoituserä. Pelipuolen esimerkit ovat pohjimmiltaan viihteeksi tarkoitettu vaikkakin niissä hyötyy asiantietämyksestä ja/tai niiden teema on niin vahvasti esillä, että siitä voi oppia. Pelillistämispuolella puolestaan applikaatioilla on selvä agenda vahvistaa käyttäjänsä osaamista aiheesta tai tukea koulutusympäristöä ja sen ilmapiiriä. Toinen hyvä esimerkki rajatapauksesta on myös yllä mainittu Foldit, joka on peli, mutta jonka avulla lääketieteilijät hyödyntävät pelaajakunnan kollektiivista älyä ratkaistakseen alan suurimpia haasteita.

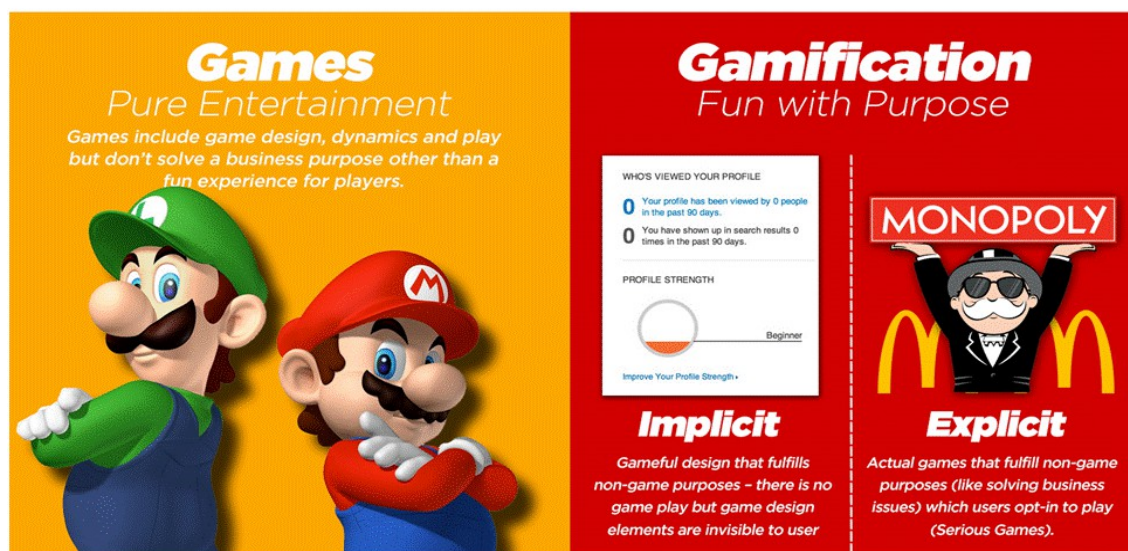
Lopuksi voi vielä miettiä, josko jokin järjestelmä voisi olla vahingossa pelillistetty. Mieleen tulee Nianticin vuonna 2016 julkaistu lisätyn todellisuuden menestyspeli

Pókemon Go, joka on onnistunut saamaan nuoria kuntoilemaan paremmin kuin tähän tarkoitukseen erityisesti pelillistetyt applikaatit.

## 4 MIKÄ ON ERO PELIEN JA PELILLISTÄMISEN VÄLILLÄ?

Tutkittaessa määritelmiä pelille, ilmenee parhaimmissa yhdistäviksi tekijöiksi viihdearvo, interaktiivisuus ja sääntöjen asettamat rajoitteet. Pelillistämisen määritelmät painottavat useimmiten pelielementtien käyttämistä tuomaan tuotteeseen tai järjestelmään enemmän innostavuutta ja mielekkyyttä. Yu-kai Choun esittämä määritelmä ”ihmiskeskeinen suunnittelu”, sisältää voimakkaan helpottamisen komponentin. Pelillistämisestä puhuttaessa sanaa ”helpottaa” tulee kuitenkin välttää, koska sana antaa tässä yhteydessä väärän käsityksen. Peliin vetovoimaisuus ei ole niiden helppoudessa vaan pikemminkin niiden vaikeudessa.

### UNDERSTANDING THE DIFFERENCES



Kuva 18. Peliin ja pelillistämisen erot Inward Strategic Consultingin mukaan.

Yllä oleva kuva selittää erittäin hyvin pelien ja pelillistämisen erot. Pelit ovat täysin viihdearvoon keskittyviä kun taas pelillistetyt applikaatiot ja järjestelmät haluavat tuottaa muunlaista lisäarvoa. Pelillistämisen voi lisäksi jakaa kahteen eri kategoriaan. Pelimäisesti suunnitellut järjestelmät, kuten aikaisemmin mainitut Chore Wars ja ClassCraft, eivät ole pelejä, mutta hyödyntävät pelielementtejä. Tämän kategorian

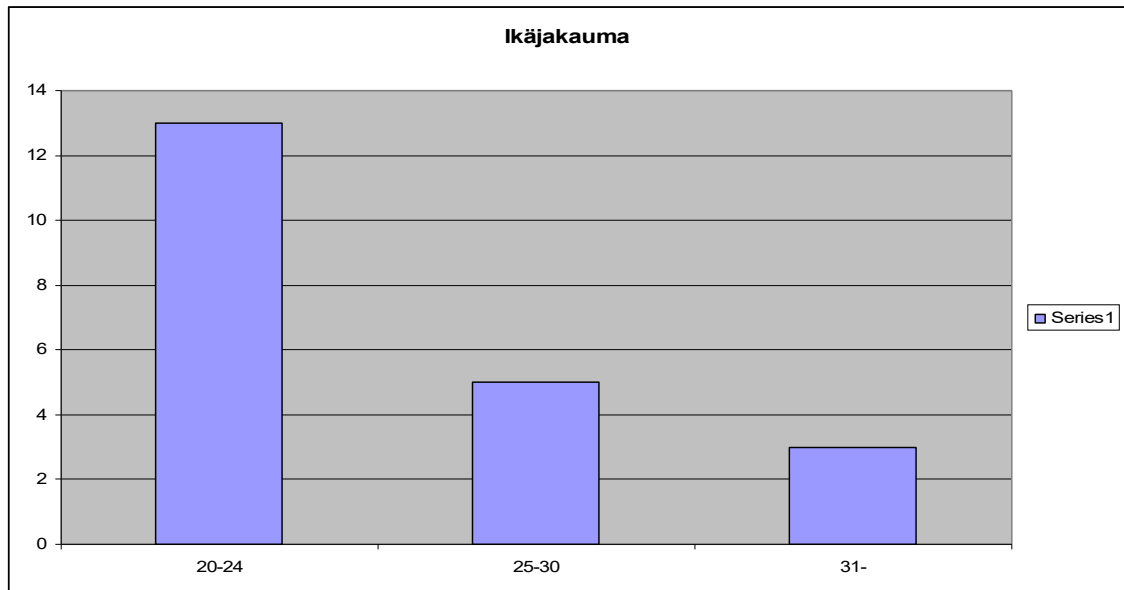
edustajissa pelielementtejä käytetään hienovaraisesti ja joissakin nämä elementit eivät ole edes havaittavissa käyttäjille.

Vakavat pelit on toinen kategorია. Kuten nimestä voi päätellä, tämän kategorian edustajat ovat harmaata aluetta pelien ja pelillistettyjen järjestelmien välissä koska ne voidaan katsoa peleiksi. Sana ”vakava” kategorian nimessä viittaa siihen että pelistä voi kuitenkin saada irti käytännönläheistä arvoa. Tässä opinnäytetyössä mainittuja esimerkkejä, jotka edustavat tätä kategoriaa ovat Foldit ja Dragonbox.

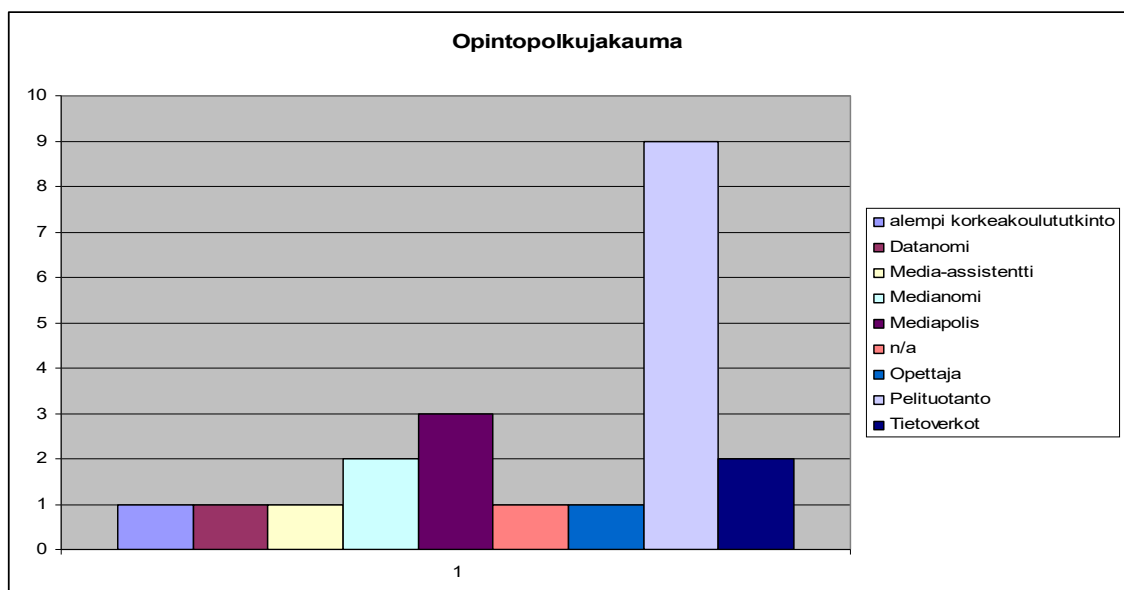
Edellä esitetyn perusteella voidaan todeta, että peli ja pelillistäminen ovat hyvin erilaisia käsitteitä, eivätkä millään tasolla synonyymejä. On kuitenkin esimerkkejä tapauksista, jolloin nämä kaksi käsitettä ovat erittäin vaikeita erottaa toisistaan, eniten varmaan koulutusalalla, jossa ainoa erottava tekijä saattaa olla pohjimmainen tarkoituserä pelille tai pelillistetylle opetustyökalulle. Yhteistä niillä on se, että molemmat hyödyntävät samoja psykologisia malleja ja periaatteita, mutta eri tarkoituksiin. Pelit pyrkivät viihdyttämään, kun taas pelillistämällä pyrimme, jos ei nyt helpottamaan arkipäiväisiä ja tylsiä tehtäviä, niin ainakin tuomaan niihin enemmän mielenkiintoa.

## 5 TUTKIMUSTULOKSET

Osana tätä opinnäytettä suoritettiin pienimuotoinen tutkimus koskien TAMKin opiskelijoiden tietämystä peleistä ja pelillistämisestä. Aluksi oli tarkoitus suorittaa tutkimus sähköisellä lomakkeella, mutta tutkimusmetodi muuttui, koska sähköinen kysely ei tuottanut riittävästi vastauksia. Noin kolme neljäsosaa vastauksista kerättiin siksi haastatteluin.



Kuva 19. Taulukko vastaajien ikäjakautumasta.



Kuva 20. Taulukko vastaajien TAMK opiskelijapolkujakautumasta.



Tutkimuksessa eniten kiinnosti selvittää kuinka moni opiskelija tietää, mitä pelillistäminen on. Kysymys esitettiin avoimena, jolloin vastaajan tuli itse omin sanoin kertoa mitä hän pelillistämisen ymmärtää. Vastaus katsottiin ”oikeaksi”, jos se, muodossa tai toisessa, sisälsi pelielementtien käyttöä innostuksen lisäämiseksi ja/tai helpottaakseen toimintaa ja/tai käyttöä.

Tämän arvioinnin mukaan noin 81% vastaajista kykenivät määrittelemään pelillistämisen tyydyttävästi. Voisi kuvitella, että näin hyvä tietämys asiasta kohderyhmässä johtuu siitä, että 44,44% vastaajista oli TAMK:n tietojenkäsittelyn pelituotantopuolelta. Tarkempi analyysi kuitenkin osoittaa, että vain 49,20% pelituotannon opiskelijoista oli tyydyttävästi onnistunut määrittelemään pelillistämisen. Iällä ja tietämyksellä pelillistamisestä ei ollut vaikutusta suuntaan tai toiseen. Vastaajista ainoastaan yksi ei pelaa pelejä ja vain yksi on tehnyt pelejä työkseen. Molemmat olivat määritelleet pelillistämisen tyydyttävästi. Kaksi vastaajista myönsi, ettei tiennyt mitä pelillistäminen on. Molemmat ovat pelituotantopuolen opiskelijoita, mikä oli yllättävää.

Yksi vastaajista määritteli pelillistämisen ”Pelielementtien tuominen arkiasiaan jossa ei ole pelielementtejä”. Vastaus täyttää kriteerit, joiden mukaan arvioitiin vastaukset, mutta herättää ajatuksia. Vastaus antaa ymmärtää, että vastaajan mielestä ei voi pelillistää asioita, joilla entuudestaan on ominaisuuksia, joita voidaan katsoa pelimäisiksi. Ajatusmalli on sinänsä mielenkiintoinen, mutta kuten aiemmin esitetty pelillistämisen käyttömahdollisuuksista koulutuslallalla, tämä ajatusmalli on virheellinen.

Toisena avoimena kysymyksenä vastaajia pyydettiin myös määrittelemään sana peli. ”Oikean” vastauksen kriteerinä pidettiin mainintaa interaktiivisuudesta, tavoitteellisuudesta ja säänoistä. Näitä kolmea avainsanaa käytettiin, koska ne esiintyvät useimmissa aiemmin tässä opinnäytetyössä esitetyissä määritelmässä peleille.

Yli puolet vastaajista, noin 52%, sisällyttivät interaktiivisuuden määritelmäänsä, mikä on yllättävän pieni määrä. 38% sisällyttivät tavoitteellisuuden määritelmäänsä ja noin 24% sääntöjen asettamat rajoitteet. Vain yksi sisällytti määritelmäänsä kaikki näistä. Noin 29% mainitsi kaksi niistä määritelmässään ja noin 57% mainitsi vain yhden. Kaksi eivät maininneet yhtäkään näistä määritelmässään.

Yllä esitetyn gallupin lukuja tarkastellessa tulee huomioda että pienen otannan takia, ainoastaan 21 vastaajaa, tutkimuksesta ei voida analysoida mitään tilastollisesti merkittävää tietoa. Tutkimus kuitenkin antaa selviä viitteitä siitä, että käsitteet peli, pelillistäminen ja pelillisyyys eivät ole itsestäänselviä, edes pelituotantoa opiskelevien keskuudessa.

## 6 POHDINTA

Tässä opinnäytetyössä tavoitteena oli selvittää pelien ja pelillistämisen ero. Tämä tehtiin tutkimalla yleisiä määritelmiä molemmille käsitteille ja sitten vertailemalla niitä keskenään.

Pelien määrittelemisessä haasteena oli, että käsitteellä voidaan tarkoittaa monia asioita. Yhdistäviksi tekijöiksi kaikissa määritelmissä paljastui kuitenkin interaktiivisuus, viihdearvo sekä sääntöjen asettamat rajoitteet.

Pelillistämisen yleisimmäksi määritelmäksi todettiin ”Peleistä viihdyttävien tekijöiden hyödyntämistä pelien ulkopuolella”. Käsiteltiin myös pelillistämiseksperti Yu-kai Choun määritelmää ihmiskeskeinen suunnittelu sekä hänen Octalysis-mallia, joka selittää syvällisemmin pelillistämisen teoriaa.

Vertailtaessa näitä kahta käsitettä, tietoisena niiden määritelmistä, on selvää, että niillä tarkoitetaan kahta eri asiaa. Yhdistävä tekijä niiden välillä, nimien samanlaisuuden lisäksi, on, että molemmat hyödyntävät samoja psykologisia periaatteita, mutta eri tarkoituksiin. Pelit on tarkoitettu viihdyttämään, pelillistämällä pyritään tekemään erilaisten tehtävien, vakavempienkin, suorittaminen mielekkäämmäksi.

Ennen tämän opinnäytetyön aloittamista en ollut juuri laisinkaan tutustunut pelillistämiseen. Tutkiessani aihetta lähemmin, yllätyin pelillistämisen vahvoista kytköksistä psykologiaan ja tämä kasvatti kiinnostustani ja innostustani työtäni kohtaan.

Lukiessani pelillistämisen alan kirjallisuutta huomasin myös, että konkreettisia esimerkkejä, miten toteuttaa pelillistettyjä järjestelmiä ei juuri ollut. Löytyi vain viittauksia jo valmiiksi menestyneisiin pelillistettyihin sovelluksiin. Tämä on myös syy miksi en tässä työssä ole antanut konkreettisia esimerkkejä pelillistämisen toteutuksesta. Jos pitäisi spekuloida, miksi tällainen puute ilmenee aihealueen kirjallisuudessa, minun epäilyni lankeaa yllä mainitsemiini kytköksiin psykologiaan.

Psykologia on tieteenhaarana erittäin abstrakti ja subjektiivinen ja pelillistämisen teoriaa, kuten aikaisemmin opinnäytetyössäni mainitsin, voidaan katsoa eräänlaiseksi

psykologian alahaaraksi, joka koittaa selvittää, mikä saa ihmiset tekemään asioita, oli ne sitten miellyttäviä tai ei. Täten saman abstraktiivisuuden ja subjektiivisuuden uskoisi pätevän myös voimakkaasti pelillistämiseen ja sen syvällisempiin periaatteisiin.

Vaikka kirjallisuudessa ei ollut paljoakaan konkreettisia esimerkkejä, niin mielestäni kuitenkin monen teoksen rivien välistä välittyi varsin voimakkaasti ajatus, että pelillistäessä pitää olla valmis muokkautumaan projektin subjektiivisten tarpeitten mukaisesti, huomioiden sitä yksilöivät tekijät, kuten tulevat käyttäjät, käyttöympäristö, tarkoituspäätös ja niin edelleen. Kaikki nämä tekijät vaikuttavat siihen, miten kukin projekti tulisi suunnitella optimaalisen tuloksen saavuttamiseksi. Jokainen pelillistävä projekti on ainutlaatuinen ja vaatii oman lähestymistapansa.

## LÄHTEET

Chou Y. “The Beginner's Guide to Gamification” 20.10.2012. [Youtube sarja](#)

Meadows A. “What is a Game?: Crash Course Games #1” 1.4.2016. [Youtube video](#)

Kapp K. “What is Gamification? A few ideas” 13.5.2014. [Youtube video](#)

Bane J. "WTF is... - Dear Esther?" 2.3.2012. [TotalBiscuite Youtube video](#)

Schell J. A Book of Lenses 2008. Oxfordshire, United Kingdoms: Taylor & Francis Inc.

Koster R. Theory of Fun 2004. Paraglyph Press.

Gilbert S. Designing Gamified Systems 2015. Boca Raton, Florida: CRC Press.

Stevens M. Why do we play games? 23.3.2013. [Vsauce Youtube Video](#)

Huotari K. & Hamari J. Defining Gamification: A Service Marketing Perspective  
3-5.10.2012. <http://juhohamari.com/>

Versillé S. Algriba Challenge Report 24-28.10.2016. [PDF Linki](#)

Cundari ”Case Study: Pain Squad Mobile App-Helping Young Cancer Patients Track Pain” 8.3.2013. [Linki](#)

Zichermann G. ”Gamification Revolution”. 28.5.2013. [Talks At Google Youtube Video](#)

Oxford Dictionary

Merriam-Webster Dictionary

## LIITTEET

### Liite 1. Tutkimuksen sähköinen kyselylomake

#### Pelit ja Pelillistäminen

Henkilötiedot

Mikä on ikäsi? ?

Mikä on koulutuksesi? ?

Tausta

Kyllä

Ei

Pelaatko pelejä?

☐

☐

Teetkö pelejä työksesi

☐

☐

Pelit ja Pelillistäminen

Miten määrittelisit pelin?

Miten määrittelisit pelillistämisen?

Tietojen lähetyt

Tallenna

© Eduix Oy

## Liite 2. Tutkimukseen osallistuneiden vastaukset

1(3)

<b>Vastaajan numero</b>	<b>Mikä on ikäsi?</b>	<b>Mikä on koulutuksesi?</b>	<b>Pelaatko pelejä?</b>	<b>Teetkö pelejä työksesi?</b>
<b>1</b>	25	Media-assistentti	Kyllä	Ei
<b>2</b>	24	Medianomi	Kyllä	Ei
<b>3</b>	24	Medianomi	Kyllä	Ei
<b>4</b>	20	Datanomi	Kyllä	Ei
<b>5</b>	25	Alempi korkeakoulututkinto	Kyllä	Ei
<b>6</b>	22	Pelituotanto	Kyllä	Ei
<b>7</b>	23	Mediapolis	Kyllä	Ei
<b>8</b>	24	Pelituotanto	Kyllä	Kyllä
<b>9</b>	21	Pelituotanto	Kyllä	Ei
<b>10</b>	31	Pelituotanto	Kyllä	Ei
<b>11</b>	24	Pelituotanto	Kyllä	Ei
<b>12</b>	23	Mediapolis	Kyllä	Ei
<b>13</b>	21	Tietoverkot	Kyllä	Ei
<b>14</b>	20	Tietoverkot	Kyllä	Ei
<b>15</b>	21	Pelituotanto	Kyllä	Ei
<b>16</b>	25	Pelituotanto	Kyllä	Ei
<b>17</b>	23	Mediapolis	Kyllä	Ei
<b>18</b>	28	Pelituotanto	Kyllä	Ei
<b>19</b>	40	Pelituotanto	Kyllä	Ei
<b>20</b>	53	Opettaja	Ei	Ei
<b>21</b>	25	N/a	Kyllä	Ei

Vastaajan numero	Miten määrittelsit pelin?
1	Peli on interaktiivinen kokemus, jossa on yksi tai useampi päämäärä, jota pelaaja yrittää tavoittaa pelin luomien sääntöjen mukaan. Pelejä voi pelata yksin tai yhdessä toisten pelaajien kanssa.
2	Interaktiivinen media.
3	Interaktiivinen media.
4	Jokin interaktiivinen sovellus/asia, jossa noudatetaan kirjoitettuja tai kirjoittamattomia sääntöjä ja tavoite.
5	Interaktiivinen kokemus, yksin tai porukassa ja pelissä on selkeät vaiheet ja säännöt.
6	Digitaalista interaktiivista mediaa.
7	Moniaistillinen interaktiivinen kokemus.
8	Tavoitteellinen lelu.
9	Jossa yritetään voittaa/päästä tavoitteeseen.
10	Interaktiivinen kokemus.
11	Sääntöjen rajaama systeemi.
12	Kokemus.
13	Tehtävänsuoritus media.
14	Kilpailu jonkin asian saavuttamiseksi.
15	Interaktiivinen media jossa on tavoite.
16	Systeemi missä on säännöt.
17	Interaktiivinen kokemus tai ajanviete.
18	Eskapistinen media jolla voi kuluttaa aikaa.
19	Edellyttää toimintaa.
20	Haaste johon sisältyy tavoite ja uudelleenyritys.
21	Interaktiivinen media.



<b>Vastaajan numero</b>	<b>Miten määrittelisit pelillistämisen?</b>	<b>Oliko vastaus tyydyttävä</b>
<b>1</b>	Pelillistäminen tuo peleistä tuttuja elementtejä muihin ympäristöihin, kuten verkkopalveluihin, työhön tai kouluun. Tämä tapahtuu esimerkiksi pisteyttämällä toimintaa, tarjoamalla saavutuksia ja visuaalisilla kehityspalkeilla.	Kyllä
<b>2</b>	Pelilliset elementit, interaktiivisuus. Vuorovaikutus.	Kyllä
<b>3</b>	Pelilliset elementit, interaktiivisuus. Vuorovaikutus.	Kyllä
<b>4</b>	Kun johonkin sovellukseen tai asiaan suunnitellaan pelin kriteerit täyttäviä elementtejä.	Kyllä
<b>5</b>	Käytännön asioiden muuntaminen peliksi, esim. opetuspelit.	Kyllä
<b>6</b>	Pelin tekeminen asiasta joka ei liity peleihin.	Ei
<b>7</b>	Arkisen elämän tuominen innostavampaan muotoon.	Kyllä
<b>8</b>	Ottaa tavoitteellisen osion pelistä ja asettaa sen muuhun ympäristöön. Peli=Pelillistetty lelu.	Kyllä
<b>9</b>	Pelielementtien tuominen asioihin.	Kyllä
<b>10</b>	Pelin kautta tylsän asian tekeminen hauskaksi.	Kyllä
<b>11</b>	Tuodaan pelielementtejä johonkin muuhun.	Kyllä
<b>12</b>	Pelielementtien tuominen arkiasiaan jossa ei ole pelielementtejä.	Kyllä
<b>13</b>	Tehdään hankalasta asiasta peli ratkaistakseen ongelmia/haasteita.	Kyllä
<b>14</b>	Pelielementtien tuominen pelien ulkopuolelle.	Kyllä
<b>15</b>	En tiedä.	Ei
<b>16</b>	Peliä mukaan ikävissä aktiviteeteissa tehdäkseen asiasta vähemmän ikävää.	Kyllä
<b>17</b>	Pelikeinojen käyttäminen jonkun asian kiinnostavuuden lisäämiseen.	Kyllä
<b>18</b>	En tiedä.	Ei
<b>19</b>	Otetaan toimintamuoto joka ei ole peli ja lisätään siihen elementtejä, jotka tekee siitä pelin.	Kyllä
<b>20</b>	Substanssia, joka ei ole peli, lähestytään pelin keinoin.	Kyllä
<b>21</b>	Vuorovaikutuksen ja päämäärän lisääminen asiaan.	Ei